

Apocalyptic Escape - Rise of the Meteors

Game Design Document

Gruppenmitglieder:

Ilias Dobrusi
Max Heller
Simon Schonhart
Ludwig Striet

Tutor:

Jan Hättig
Gruppe 5

5. Juli 2014

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung

Dieses Spiel ist ein modern interpretiertes Hack and Slay Abenteuer mit packenden Echtzeitkämpfen. Der Spieler steuert einen Helden, verfolgt von einem uralten Zauberer, der die Welt zu vernichten droht. Dabei stellen sich ihm unendlich an Gegnern in den Weg, welche nur eins wollen: Alles und Jeden töten, der sich ihnen in den Weg stellt. Im Laufe des Spiels wird klar, dass die Ausbrüche und Monstererscheinungen auf einen alten Zauber zurückgehen, der den Handlungen des Spielers entgegenwirkt und versucht, diesen an der Flucht von dem sterbenden Planeten zu hindern. Dabei ist der Held als Hauptfigur nicht allein: es können Mitstreiter gefunden und in die eigene Gruppe aufgenommen werden. Diese rekrutieren sich aus insgesamt acht verschiedenen Charakterklassen mit jeweils unterschiedlichen Stärken und Schwächen Ergänzt wird das Spiel durch eine ausgewogene Geschichte, welche den Spielspaß steigern soll.

1.2 Alleinstellungsmerkmal

Besonderes Merkmal des Spiels ist eine dynamische Kartenerzeugung, die es dem Spieler ermöglicht, eine Richtung seiner Wahl einzuschlagen und bei jedem neuen Spiel eine komplett neue Welt vorzufinden. Somit wird diese einzigartige Kombination aus Elementen von Echtzeitstrategiespielen und RPGs nie langweilig, besonders durch das für solche Spieltypen absolut einzigartige Element des Zeitdrucks, welches geschickt in die Storyline einer herausbrechenden Apokalypse eingebettet ist.

2 Spielstruktur

2.1 Spielablauf

Apokalyptic Escape ist ein Adventure-Rollenspiel, dessen Steuerung nach dem Prinzip "Durch Klick auswählen → durch Rechtsklick schicken" funktioniert.

Der Spieler steuert dabei zu Beginn des Spiels nur eine einzige Spielfigur, den Haupthelden. Früh im Spiel bekommt der Spieler durch in das Spiel integrierte *Story-Elemente* Aufträge, die er zu absolvieren hat. Er wird durch eine Geschichte geführt. Im Spielbildschirm befindet sich jederzeit ein *Kompass*, der die Richtung zum nächsten Storyelement zeigt.

Im Lauf des Spiels finden sich immer wieder sogenannte *Tavernen* auf der Karte. Betritt der Hauptheld diese, besteht für den Spieler die Möglichkeit, seine Gruppe um eine weitere Person pro Taverne zu erweitern. Diese weitere Spielfigur kann aus 7 verschiedenen Charakterklassen ausgewählt werden, welche jeweils unterschiedliche Schwächen und Stärken haben. So liegt es am Spieler, wie er seine Gruppe zusammen setzen und seine Kampftaktik gestalten will.

Das Durchspielen der Geschichte und der damit verbundenen Quests wird durch mehrere Faktoren erschwert.

Teil der Spielgeschichte ist es, dass ein Zauberer die Welt zerstört. Das führt dazu, dass jeder vom Spieler besuchte Fleck auf der Karte mit der Zeit von Katastrophen heimgesucht wird. Je länger der Spieler an einem Fleck verweilt, desto größer wird die Wahrscheinlichkeit für das Auftreten solcher Katastrophen.

Darüber hinaus wird die Welt von allerhand fiesen Monstern heimgesucht. Diese versuchen auf verschiedene Arten, den Gegner vom Spielgewinn abzuhalten

1. Monster gruppieren sich und greifen erst an, wenn sie eine gewisse Gruppenstärke haben. So ist es dem Spieler nicht möglich, jedes Monster einzeln zu töten, was offensichtlich einfacher wäre.
2. Nähert sich der Spieler einer Taverne, so wird die KI ihr möglichstes tun, den Spieler daran zu hindern, diese zu betreten, so dass es dem Spieler erschwert wird, seine Gruppe zu vergrößern.

3. Gleiches gilt für die jeweiligen Bossgegner am Ende einiger Kapitel und anderer für die Story wichtige Elemente.

Der aktuelle Spielstand kann durch den Spieler zu jedem beliebigen Zeitpunkt und beliebig oft gespeichert werden.

2.2 Tavernen

Wie oben beschrieben, dienen die Tavernen dazu, neue Mitglieder für die eigene Gruppe zu rekrutieren. Um ein Mitglied zu rekrutieren, muss der Spieler seinen Haupthelden direkt vor die Tür einer Taverne bewegen. Darauf hin öffnet sich ein Menü, in welchem die Bilder dreier verschiedener, vom Programm zufällig ausgewählter Heldenklassen angezeigt werden. Durch Klick auf eines der Bilder wird ein Held der entsprechenden Klasse der eigenen Gruppe hinzugefügt. Das Aussehen einer Taverne ist in Abbildung 1 gezeigt. Das blaue Viereck kennzeichnet den Bereich, der betreten werden muss, um einen neuen Helden auswählen zu können. Die Tavernen sind zufällig über die Karte verteilt und jeweils nur begrenzt weit voneinander entfernt. Befindet sich der Spieler in der Nähe einer Taverne, bekommt er einen Hinweis darauf, so dass das Finden der Tavernen nicht zu schwierig wird.



Abbildung 1: Taverne

2.3 Questsystem

Die einzelnen Questpunkte sind unterschiedlicher Natur (siehe Story). Gemein haben sie, dass dem Spieler durch eine in das Spiel integrierte Sprechblase beschrieben wird, was er als nächstes tun soll. Die nähere Beschreibung der Aufgaben ist dem Kapitel *Story* zu entnehmen

2.4 Sieg und Niederlage

2.4.1 Sieg

Siegbedingung von *Apocalyptic Escape* ist das vollständige Erledigen der Quests. Im letzten Kapitel der Story wird am Ende ein magisches Portal gefunden und geöffnet. Sobald dieses mit der Hauptfigur betreten wird, gilt das Spiel als gewonnen.

2.4.2 Niederlage

Das Spiel endet mit einer Niederlage, wenn der Hauptheld tot ist.

2.5 Levelsystem

Die einzelnen Helden haben im Lauf des Spiels die Möglichkeit, unterschiedliche Fähigkeiten zu erlernen. Pro Level, das ein Held aufsteigt, kann er eine Fähigkeit aus seinem Fähigkeitenbaum erlernen. Unterschiedliche Heldenklassen haben dabei jeweils unterschiedliche Fähigkeitenbäume. Das höchste zu erreichende Level ist Level 6, ein neuer Held ist stets auf Level 1. Die für einen Levelaufstieg benötigten Erfahrungspunkte zeigt folgende Tabelle:

Level	2	3	4	5	6
Erfahrungspunkte	100	400	1000	2000	4000

3 Benutzeroberfläche

3.1 Spieler-Interface

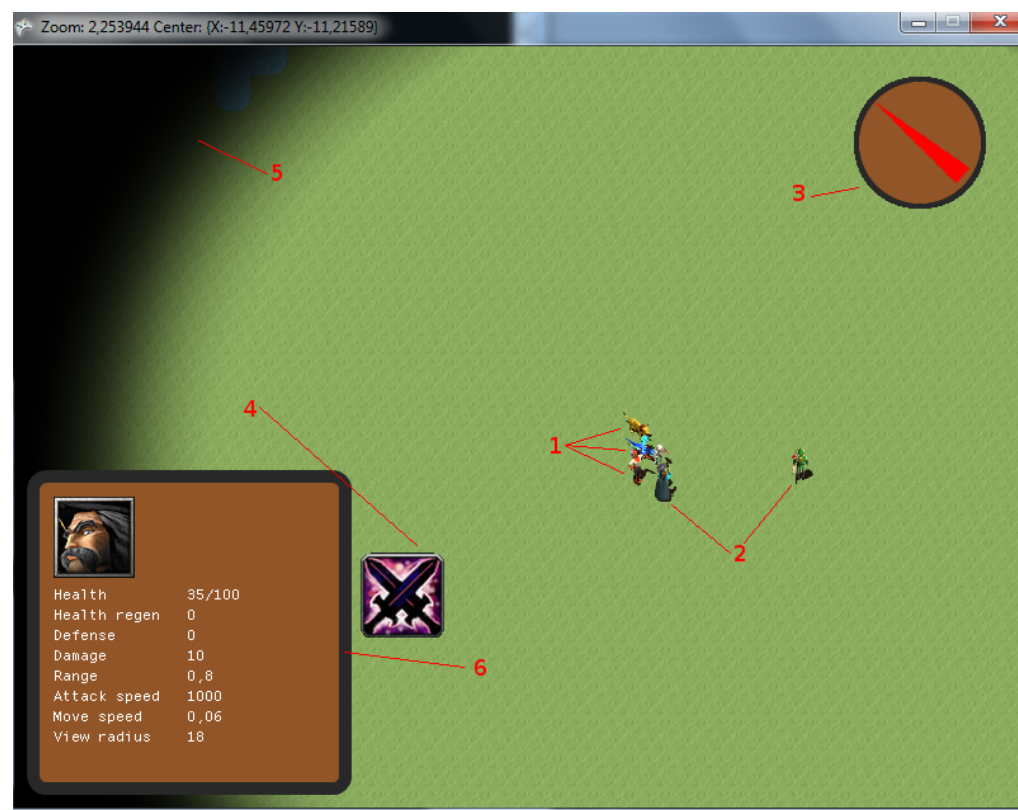


Abbildung 2: "Spielloberfläche"

Das Aussehen von *Apocalyptic Escape - Rise of the Meteors* wird in Abbildung 2 dargestellt. Man sieht den aktuellen Kartenausschnitt mit den darin befindlichen Objekten. Per Klick sind eigene Spielfiguren auswählbar.

Nachfolgend sind die einzelnen Elemente des Beispielbilds Abbildung 2 beschrieben:

1. Diverse Monster, welche die Gruppe attackieren.
2. Eigene Spielfiguren.
3. Kompass, der anzeigt, in welcher Richtung das nächste Story-Element zu finden ist (hier: Nordwesten).
4. Button zur Auswahl eines Skills.

5. Fog of War: begrenzt das schwarze Sichtfeld.
6. Zeigt eine Übersicht über den aktuell ausgewählten Helden wie zum Beispiel Lebensenergie, Verteilung, Schaden, Kampfgeschwindigkeit,...

3.2 Kameraführung

Die aktuelle Kartenansicht lässt sich verschieben indem man die Maus an den Bildschirmrand bewegt. Alternativ kann man diese auch durch die Pfeiltasten bewegen. Durch Scrollen mit dem Mousrad oder der Benutzung der Tasten +/- kann man den Zoomfaktor vergrößern/verkleinern.

3.3 Steuerung

Die Tastenbelegungen des Spiels werden in nachfolgender Tabelle dargestellt. Weitere Informationen zur Steuerung sind in dem Kapitel Optionen und Aktionen zu finden.

Taste	Aktion
←, →, ↑, ↓	Bewegt die Kamera in die gewünschte Richtung
+, -	Zoomfaktor der Kamera vergrößern/verkleinern
Q, W, E, R, D	Hotkey für die Heldenfähigkeiten 1-5
A	Hotkey für die Fähigkeit Angreifen
H	Hotkey für die Fähigkeit Position halten
S	Hotkey um alle ausgewählten Einheiten zum Helden zu schicken
1	Gesamte Gruppe auswählen
2-9	Untergruppe 2-9 auswählen
STRG + 2-9	Auswahl in der Untergruppe 2-9 speichern
ESC	Ruft das Pausenmenü auf
STRG + Linksklick	Angeklickte Einheit der Auswahl hinzufügen
Linksklick	Die Auswahl durch die angeklickte Einheit ersetzen
Linksklick	Ausgewählte Fähigkeit aktivieren
Rechtsklick	Ausgewählte Einheiten bewegen
Rechtsklick	Ausgewählte Einheiten greifen den Gegner an auf den geklickt wurde

3.4 Menüstruktur

Die Menüstruktur des Spiels ist in Abbildung 3 dargestellt.

3.4.1 Hauptmenü

Nach dem Starten des Spiels gelangt man in das *Hauptmenü* und kann ein *neues Spiel* starten, einen *Spielstand laden* und die *Optionen* aufrufen. Ausserdem kann man die *Highscores*, *Achievements* und *Credits* einsehen und das *Spiel beenden*. Beginnt man ein neues Spiel, kann man zwischen verschiedenen *Kartengrößen* wählen, die die Spieldauer festlegen. Der anschließend gewählte *Name der Welt* legt den Namen des Speicherstandes fest.

Unter *Spiel Laden* kann man ein bereits gespieltes Spiel fortsetzen.

Unter *Optionen* kann man die Lautstärke und die Auflösung des Spiels einstellen.

Highscores zeigt die erreichten Highscore-Punkte bei bereits gespielten Spielen an.

Achievements zeigt die zu erreichenden Achievements des Spiels an.

Credits zeigt die Credits an.

Beenden beendet das Spiel.

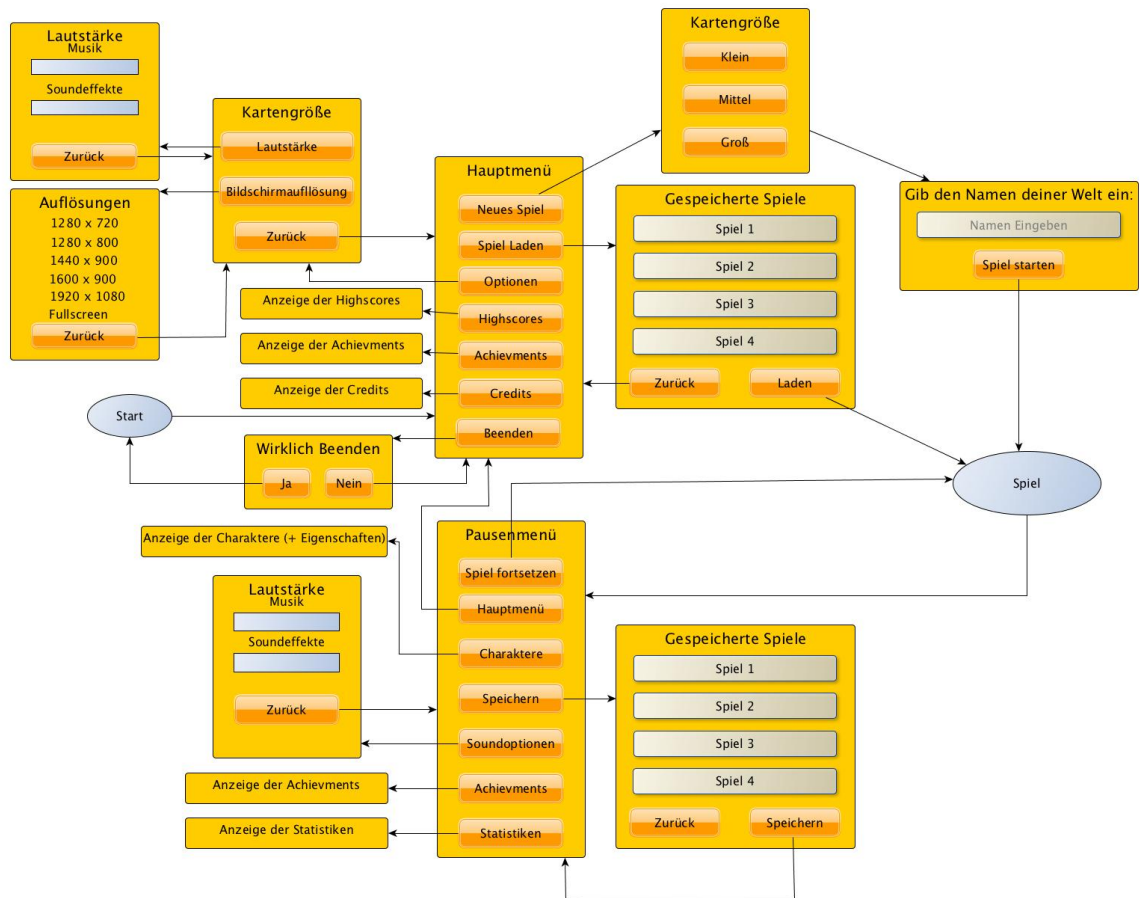


Abbildung 3: Menüstruktur von Apocalyptic Escape

3.4.2 Pausenmenü

Im Pausenmenü kann dann das *Spiel fortgesetzt* werden oder das *Hauptmenü* aufgerufen werden (beendet das laufende Spiel). Ausserdem können die *Charaktere* mit ihren Eigenschaften eingesehen werden. Die Eigenschaften umfassen die Lebenspunkte, das Charakterlevel und die Skills der Charaktere.

Speichern speichert das Spiel ab.

Unter *Soundoptionen* kann die Lautstärke des Spiels eingestellt werden.

Achievements zeigt die erreichten Achievements des laufenden Spiels an.

Statistiken zeigt eine Statistik des laufenden Spiels an.

Highscores, Achievements und Statistiken werden in Abschnitt 5.5 beschrieben.

4 Technische Merkmale

4.1 Verwendete Technologien

Das Spiel wurde mit XNA von Microsoft erstellt und verwendet die zur Verfügung gestellte Architektur. Das Spiel erzeugt die Karten zufällig und ist in 2D gehalten. Die Karten werden mit Hilfe eines Tilesets erstellt, die Figuren durch Spritesets.

Software:

- XNA
- Visual Studio 2010 mit
ReSharper
VsVim
- Visual Studio 2013 mit
ReSharper
VisualSVN
Visual Studio Spell Checker
- GIMP
- Paint.NET

4.2 Mindestanforderungen

- Intel Core i5 mit 2.67GHz oder vergleichbar
- 2 GB RAM
- 512MB GPU mit DirectX9 Unterstützung
- Maus und Tastatur

5 Spiellogik

5.1 Optionen und Aktionen

Im folgenden werden die möglichen Aktionen während des Spielgeschehens näher beschrieben. Die Gruppe setzt sich aus dem Helden und seinen Mitstreitern zusammen und ist nicht zu verwechseln mit einer Untergruppe, die eine schnelle Auswahl der Einheiten ermöglicht. Der Spieler kann Aktionen mit Einheiten in der Auswahl nur dann ausführen, wenn diese der Gruppe angehören. Die Auswahl von gegnerischen Einheiten dient nur der Information. Desweiteren gilt für die KI genau das umgekehrte, sie kann nur Aktionen mit gegnerischen Einheiten auslösen und nicht mit Mitgliedern der Gruppe.

ID/Name	A:00 Einheiten auswählen
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	<ol style="list-style-type: none">1. Maus über Einheit positionieren.2. Einheit mit der linken Maustaste anklicken.3. Wenn STRG gedrückt ist wird die Einheit zur Auswahl hinzugefügt.4. Ansonsten wird die Auswahl mit der Einheit ersetzt.
Anfangsbedingung	Es existiert eine auszuwählende Einheit.
Abschlussbedingung	Es ist mindestens eine Einheit in der Auswahl.

ID/Name	A:01 Auswahl aufheben
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	Mit linker Maustaste auf einen Teil der Karte klicken wo sich keine auswählbare Einheit befindet.
Anfangsbedingung	Es ist mindestens eine Einheit in der Auswahl.
Abschlussbedingung	Es ist keine Einheit mehr in der Auswahl.

ID/Name	A:02 Einheit/en bewegen
Akteure	Spieler, KI
Ereignisfluss	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mit rechter Maustaste auf die Karte klicken. 2. Einheiten berechnen einen Pfad zu dem Ziel und folgen diesem.
Anfangsbedingung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es ist mindestens eine Einheit in der Auswahl. 2. Das zu erreichende Feld ist begehbar. 3. Es existiert von jeder Einheit in der Auswahl ein Pfad zu dem Ziel.
Abschlussbedingung	Alle Einheiten der Auswahl befinden sich am Ziel.

ID/Name	A:03 Einheit/en aggressiv bewegen
Akteure	Spieler, KI
Ereignisfluss	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die Fähigkeit Angreifen auswählen. 2. Mit linker Maustaste auf die Karte klicken. 3. Einheiten berechnen einen Pfad zu dem Ziel und folgen diesem. 4. Wenn eine gegnerische Einheit auf dem Weg gefunden wird, wird A:04 Angreifen auf diese angewendet. Sobald diese Aktion fertig ist, springt der Ereignisfluss wieder zu 3.
Anfangsbedingung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es ist mindestens eine Einheit in der Auswahl. 2. Das zu erreichende Feld ist begehbar. 3. Es existiert von jeder Einheit in der Auswahl ein Pfad zu dem Ziel.
Abschlussbedingung	Alle noch lebenden Einheiten der Auswahl befinden sich am Ziel.

ID/Name	A:04 Einheit angreifen
Akteure	Spieler, KI
Ereignisfluss	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die Fähigkeit Angreifen auswählen. 2. Mit linker Maustaste auf eine gegnerische Einheit klicken. 3. Einheiten berechnen einen Pfad zu der Zieleinheit und folgen diesem. 4. Wenn die Zieleinheit in Reichweite ist wird sie angegriffen. <p>ODER</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mit rechter Maustaste auf eine gegnerische Einheit klicken. 2. Einheiten berechnen einen Pfad zu der Zieleinheit und folgen diesem. 3. Wenn die Zieleinheit in Reichweite ist wird sie angegriffen.
Anfangsbedingung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es ist mindestens eine Einheit in der Auswahl. 2. Es existiert von jeder Einheit in der Auswahl ein Pfad zu der Zieleinheit.
Abschlussbedingung	Die Zieleinheit ist tot oder alle Einheiten der Auswahl sind tot.

ID/Name	A:05 Einheit passiv Bewegen
Akteure	Spieler, KI
Ereignisfluss	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die Fähigkeit Position halten auswählen. 2. Mit linker Maustaste auf die Karte klicken. 3. Einheiten berechnen einen Pfad zu dem Ziel und folgen diesem. 4. Danach werden die Einheiten in den Position halten modus versetzt indem sie nur Angreifen, falls sie selbst angegriffen werden.
Anfangsbedingung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es ist mindestens eine Einheit in der Auswahl. 2. Das zu erreichende Feld ist begehbar. 3. Es existiert von jeder Einheit in der Auswahl ein Pfad zu dem Ziel.
Abschlussbedingung	Alle Einheiten der Auswahl befinden sich am Ziel.

ID/Name	A:06 Fähigkeit einsetzen
Akteure	Spieler, KI
Ereignisfluss	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die entsprechende Fähigkeit auswählen. 2. Mit linker Maustaste auf eine gegnerische Einheit klicken. 3. Einheiten berechnen einen Pfad zu der Zieleinheit und folgen diesem. 4. Wenn die Zieleinheit in Reichweite der Fähigkeit ist wird diese ausgeführt. <p>ODER</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die entsprechende Fähigkeit auswählen. 2. Mit linker Maustaste auf die Karte klicken. 3. Einheiten berechnen einen Pfad zu dem Ziel und folgen diesem. 4. Wenn das Ziel in Reichweite der Fähigkeit ist wird diese ausgeführt. <p>ODER</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die entsprechende Fähigkeit auswählen. 2. Mit linker Maustaste auf eine gegnerische Einheit klicken. 3. Einheiten berechnen einen Pfad zu der Zieleinheit und folgen diesem. 4. Wenn die Zieleinheit in Reichweite ist wird sie angegriffen.
Anfangsbedingung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es ist exakt eine Einheit in der Auswahl. 2. Es existiert von der Einhei ein Pfad zu dem Ziel / der Zieleinheit oder das Ziel ist in Reichweite der Fähigkeit oder die Fähigkeit benötigt kein Ziel.
Abschlussbedingung	Die Fähigkeit wurde zu Ende ausgeführt oder die Einheit ist tot.

ID/Name	A:07 Einheit/en gruppieren
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	Taste STRG gedrückt halten und dann die entsprechende Untergruppentaste 2-9 drücken.
Anfangsbedingung	Es ist mindestens eine Einheit in der Auswahl.
Abschlussbedingung	Die entsprechende Untergruppe hat nun die Auswahl gespeichert.

ID/Name	A:08 Untergruppe auswählen
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	Die entsprechende Untergruppentaste 2-9 drücken.
Anfangsbedingung	Die entsprechende Untergruppe ist mit einer Auswahl von Einheiten belegt.
Abschlussbedingung	Alle Einheiten der entsprechenden Untergruppe sind nun in der Auswahl.

ID/Name	A:09 Gruppe auswählen
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die Gruppentaste 1 drücken. 2. Die Auswahl wird mit allen Einheiten der Gruppe belegt.
Anfangsbedingung	Keine
Abschlussbedingung	Alle Einheiten der Gruppe sind nun in der Auswahl.

ID/Name	A:10 Sammeln
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	Die Sammeltaste S drücken.
Anfangsbedingung	Es ist mindestens ein Mitstreiter in der Auswahl.
Abschlussbedingung	Alle Einheiten der Auswahl befinden sich beim Helden.

ID/Name	A:11 Pause Menü aufrufen
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die Pausemenütaste ESC drücken. 2. Das Spiel wird pausiert. 3. Das Pausemenü wird angezeigt.
Anfangsbedingung	Keine
Abschlussbedingung	Das Pausemenü wird angezeigt.

ID/Name	A:12 Kamera bewegen
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die Maus an den Bildschirmrand bewegen. 2. Die Kamera bewegt sich in Richtung der Maus. <p>ODER</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Pfeiltasten auf dem Keyboard drücken. 2. Die Kamera bewegt sich in Richtung der gedrückten Pfeiltaste.
Anfangsbedingung	Keine
Abschlussbedingung	Die Kamera wurde in die gewünschte Richtung bewegt.

ID/Name	A:13 Kamera zoomen
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	<ol style="list-style-type: none"> 1. Das Mausrad wird nach vorne gedreht oder die + Taste wird gedrückt. 2. Die Kamera zoomt näher ran, die Spielobjekte werden größer. <p>ODER</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Das Mausrad wird nach hinten gedreht oder die - Taste wird gedrückt. 2. Die Kamera zoomt weiter weg, die Spielobjekte werden kleiner.
Anfangsbedingung	Keine
Abschlussbedingung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Kamerazoom wurde vergrößert. <p>ODER</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Der Kamerazoom wurde verkleinert.

ID/Name	A:14 Spiel verlieren
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es erscheint der Schriftzug Verloren für 10 Sekunden auf dem Bildschirm 2. Danach wird das Statistikfenster für das Spiel angezeigt
Anfangsbedingung	Der Held ist tot.
Abschlussbedingung	Das Spiel ist beendet und das Statistikfenster für das Spiel wird angezeigt.

ID/Name	A:15 Spiel gewinnen
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es erscheint der Schriftzug Gewonnen für 10 Sekunden auf dem Bildschirm. 2. Danach wird das Statistikfenster für das Spiel angezeigt.
Anfangsbedingung	Der Held ist durch das Portal verschwunden.
Abschlussbedingung	Das Spiel ist beendet und das Statistikfenster für das Spiel wird angezeigt.

5.2 Helden

Im folgenden sind die verschiedenen Heldenklassen näher beschrieben. Wenn bei Angriffsfähigkeiten X% Schaden steht, ist damit X% des normalen Angriffsschaden gemeint. Direkt nach dem Fähigkeitsnamen steht die Dauer die gewartet werden muss, bevor man diese Fähigkeit wieder einsetzen kann und Passiv wenn diese nicht explizit eingesetzt wird.

5.2.1 Anführer

(Leben: 200, Schaden: 25)



Der Anführer ist darauf ausgelegt die Effektivität der Gruppe zu maximieren. Er unterstützt seine Kameraden indem er sie mit seinen Auren und Flüchen stärkt oder die Gegner mit seinen Flüchen schwächt.

- **Aktiv**

- **Verwundbarkeit - 1 Minute**

- Feinde in dem verfluchten Gebiet erleiden 50% mehr Schaden für 10 Sekunden

- **Schwächen - 1 Minute**

- Feinde in dem verfluchten Gebiet verursachen 50% weniger Schaden für 10 Sekunden

- **Härten - 1 Minute**

- Befreundete Einheiten in dem verfluchten Gebiet erleiden für 10 Sekunden 50% weniger Schaden

- **Radiuserhöhung - Passiv**

- Flüche und Auren haben eine 30% größere Reichweite

- **Magischeverstärkung - 2 Minuten**

- Setzt alle Timer von Spezialattacken von befreundeten Einheiten im verfluchten Gebiet zurück

- **Passiv**

- **Stärkeaura - Passiv**

- Befreundete Einheiten in der Nähe verursachen 20% mehr Schaden

- **Schutzaura - Passiv**

- Befreundete Einheiten in der Nähe erleiden 20% weniger Schaden

- **Vitalitätsaura - Passiv**

- Befreundete Einheiten in der Nähe regenerieren 1% ihrer Lebenspunkte pro Sekunde

- **Radiuserhöhung - Passiv**

- Flüche und Auren haben eine 30% größere Reichweite

- **Magische Verstärkungsaura - Passiv**

- Befreundete Einheiten in der Nähe können ihre Spezialattacken 20% schneller wieder einsetzen

5.2.2 Magier

(Leben: 100, Schaden: 30)



Der Magier schleudert seinen Zielen magische Angriffe entgegen und kann somit verheerenden Schaden aus sicherer Distanz zufügen.

- **Flächenschaden**

- **Eisregen - 1 Minute**

- Ein Regen aus Eis verwundet alle Feinde in einem kleinen Gebiet mit 100% Schaden pro Welle. Insgesamt kommen 4 Wellen in 2 Sekunden

- **Nova - 1 Minute**

- Fügt allen Feinden im Umkreis des Magiers 200% Schaden zu

- **Feuerwelle - 1 Minute**

- Ein Bogen aus Feuer verwundet alle Feinde vor dem Magier mit 300% Schaden

- **Eissturm - 2 Minuten**

- Ein Sturm aus Eis verwundet alle Feinde in einem sehr großen Gebiet mit 100% Schaden pro Welle. Insgesamt kommen zehn Wellen in fünf Sekunden

- **Magische Konzentration - Passiv**

- Alle Zauber stehen 30% schneller wieder zur Verfügung

- **Einzelziele**

- **Blitzschlag - 1 Minute**

- Ein Blitz vom Himmel trifft einen Feind und verursacht 400% Schaden

- **Eisspeer - 2 Minuten**

- Der Magier wirft einen Speer aus Eis auf einen Feind der alle Feinde auf seinem Weg durchschlägt und das Hauptziel einfriert. Das Hauptziel erleidet 300% Schaden und wird für drei Sekunden eingefroren, alle anderen Feinde auf dem Weg erleiden 50% Schaden

- **Feuersäule - 2 Minuten**

- Eine Säule Feuer verbrennt die Position eines Feindes 3 Sekunden lang und verursacht dabei 150% Schaden pro Sekunde

- **Chaosball - 3 Minuten**

- Der Magier schleudert eine Kugel aus purem Chaos auf einen Gegner und verursacht 700% Schaden

- **Magische Konzentration - Passiv**

- Alle Zauber stehen 30% schneller wieder zur Verfügung

5.2.3 Kriegerin

(Leben: 250, Schaden: 35)



Die Kriegerin ist eine starke Nahkämpferin, die sowohl Widerstandsfähig ist, als auch gut im Angriff. Dank ihrer Ausgewogenheit ist sie ein Gewinn für jede Gruppe.

- **Offensiv**

- **Wurfaxt - 1 Minute**

- Die Kriegerin wirft eine Axt auf ihren Feind und verursacht 200% Schaden

- **Schadenserhöhung - Passiv**

- Die Kriegerin verursacht 50% mehr Schaden

- **Sprung - 2 Minuten**

- Die Kriegerin springt zu einer neuen Position und verletzt alle Feinde in einem kleinen Umkreis um ihren Landepunkt mit 150% Schaden

- **Angriffsgeschwindigkeit erhöhen - Passiv**

- Die Kriegerin schlägt 50% schneller zu

- **Machtschlag - 2 Minuten**

- Ein mächtiger Hieb verursacht 500% Schaden

- **Defensiv**

- **Härten - 1 Minute**

- Die Kriegerin erleidet für 5 Sekunden 50% weniger Schaden

- **Lebensregeneration - Passiv**

- Die Kriegerin regeneriert 1% ihrer Lebenspunkte pro Sekunde

- **Dornenrüstung - Passiv**

- Wenn Einheiten die Kriegerin angreifen, erleiden diese 25% des Schadens selbst

- **Provozieren - 2 Minuten**

- Alle Feinde im Umfeld sind gezwungen die Kriegerin anzugreifen

- **Schwere Rüstung - Passiv**

- Die Kriegerin erleidet dauerhaft 25% weniger Schaden

5.2.4 Supporter

(Leben: 150, Schaden: 15)



Der Supporter kann mit seinen Zabubern sich und seine Gruppe verstärken. Außerdem kann er sich und die Gruppe heilen oder vor Schaden bewahren. Er ist der einzige Held der Dazu in der Lage ist Helden wiederzubeleben.

- **Egomane**

- Heilen - 1 Minute**

- Der Supporter heilt 50% seines Lebens

- Magischer Schild - 3 Minuten**

- Der Supporter erhält ein Schild mit 100 Trefferpunkten. Sein Leben kann nicht reduziert werden bis dieser Schild zerstört wurde

- Verstärken - 1 Minute**

- Der Schaden des Supporters wird für 10 Sekunden um 150% erhöht

- Widerstand - 2 Minuten**

- Der Supporter erhält für 10 Sekunden 50% weniger Schaden

- Zweite Chance - 5 Minuten**

- Der Supporter belebt sich nach seinem Tod mit 25% seines Lebens selbst wieder

- **Teamspieler**

- Gruppe heilen - 2 Minuten**

- Jedes Mitglied der Gruppe heilt 25% seiner Lebenspunkte

- Gruppenschild - 2 Minuten**

- Jedes Mitglied der Gruppe erhält ein Schild mit 50 Trefferpunkten.

- Gruppenverstärkung - 2 Minuten**

- Der Schaden der Gruppenmitglieder wird für 10 Sekunden um 50% erhöht

- Gruppenwiderstand - 2 Minuten**

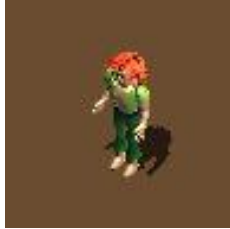
- Die gesamte Gruppe erhält für 10 Sekunden 25% weniger Schaden

- Reanimation - 3 Minuten**

- Der Supporter kann alle 3 Minuten einen gefalles Gruppenmitglied mit 25% seines Lebens wiederbeleben

5.2.5 Scout

(Leben: 150, Schaden: 20)



Der Scout ist ein schneller Held, der als Aufklärer der Gruppe dient. Mit ihm lassen sich größere Gegnergruppen erspähen um sie zu umgehen zu können.

- **Sicht**

- **Große Sicht - Passiv**

- Der Scout kann 50% weiter sehen

- **Wächter - 1 Minute**

- Der Scout setzt einen Wächter der 60 Sekunden lang ein Gebiet aufdeckt

- **Geflügelte Schuhe - Passiv**

- Der Scout bewegt sich dauerhaft 50% schneller

- **Ablenkung - 2 Minuten**

- Der Scout wirft eine Granate die alle Feinde im Umfeld zu dieser lockt um einen Weg frei zu machen

- **Fernglas - 1 Minute**

- Deckt ein beliebiges Gebiet der Karte für 30 Sekunden auf

- **Tarnung**

- **Tarnen - 1 Minute**

- Der Scout wird für 10 Sekunden für Feinde unsichtbar, wenn er vor Ablauf der Tarnung angreift, wird er wieder sichtbar

- **Wurfmesser - 1 Minute**

- Wirft ein Messer das 300% Schaden verursacht ohne dabei die aktive Tarnung zu verlieren

- **Ablenkung - 2 Minuten**

- Der Scout wirft eine Granate die alle Feinde im Umfeld zu dieser lockt um einen Weg frei zu machen

- **Assassine - Passiv**

- Tötet der Scout einen Gegner, wird er für 2 Sekunden lang unsichtbar. Wenn der Scout getarnt ist, verursacht er 50% mehr Schaden

- **Dunkler Schleicher - Passiv**

- Der Scout bleibt doppelt so lange getarnt

5.2.6 Beschwörer

(Leben: 200, Schaden: 30)



Dieser Held kann verschiedene Einheiten beschwören, die dann für ihn kämpfen.

- **Defensiv**

- **Zombie - 30 Sekunden**

- Beschwört einen Zombie

- **Starker Verbündeter - Passiv**

- Die Lebensenergie der beschwörten Einheiten erhöht sich um 50%

- **Taunt - 2 Minuten**

- Zwingt Feinde in der Nähe die beschworenen Einheiten anzugreifen

- **Troll - 30 Sekunden**

- Beschwört einen Troll

- **Allianz - Passiv**

- Wenn sich mindestens eine beschworene Einheit in der Nähe des Beschwörers ist, heilen sich dieser und die Einheit mit 1% Lebenspunkten pro Sekunde

- **Offensiv**

- **Wolf - 30 Sekunden**

- Beschwört einen Wolf

- **Doppelter Schaden - Passiv**

- Angriffsschäden der beschworenen Monster erhöhen sich um 50%

- **Rudel - Passiv**

- Es können zwei weitere Wölfe beschwören werden

- **Bestien Überfall - 2 Minuten**

- Erhöht den Angriff der beschworenen Einheiten für 10 Sekunden um 100%

- **König - 30 Sekunden**

- Beschwört einen Löwen

5.2.7 Schütze

(Leben: 100, Schaden: 20)



Der Bogenschütze kann Feinde aus sicherer Distanz mit seinem Bogen angreifen.

- **Flächenschaden**

- Dreifach Pfeil - 30 Sekunden**

- Schießt drei Pfeile auf einmal ab

- Starker Schuss - 1 Minute**

- Schießt einen Pfeil ab, der doppelt so schnell und stark wie normal ist. Dadurch kann er mehrer Feinde hintereinander treffen

- Flucht - 1 Minute**

- Der Bogenschütze rennt für 5 Sekunden doppelt so schnell, kann dabei aber nicht angreifen

- Explosiv Pfeil - 1 Minute**

- Ein Pfeil der beim Auftreffen explodiert und 200% Schaden in einem kleinen Umkreis verursacht

- Pfeilhagel - 3 Minuten**

- Lässt auf ein Gebiet viele Pfeile hageln

- **Einzelziele**

- Präzision - Passiv**

- Der Bogenschütze verursacht 50% mehr Schaden

- Giftpfeil - 1 Minute**

- Der Pfeil verursacht eine Vergiftung, die das Ziel 5 Sekunden lang 10 Schaden pro Sekunde erleiden lässt

- Eispfeil - 1 Minute**

- Das Ziel wird für 5 Sekunden lang 50% langsamer

- Scharfschütze - Passiv**


- Der Bogenschütze kann 30% weiter sehen und schießen

- Scharfer Schuss - 1 Minute**

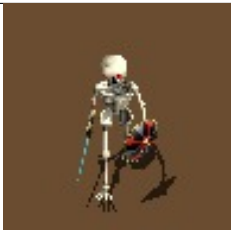
- Ein Pfeil der 500% Schaden anrichtet

5.3 Monster

Zombie:

Bild	
Leben	50
Schaden	5
Rüstung	Keine
Geschwindigkeit	Langsam
Erfahrungspunkte	100

Skelett:

Bild	
Leben	60
Schaden	10
Rüstung	Mittel
Geschwindigkeit	Normal
Erfahrungspunkte	50

Barbar:

Bild	
Leben	70
Schaden	15
Rüstung	Niedrig
Geschwindigkeit	Normal
Erfahrungspunkte	60

Wilder Bogenschütze:

Bild	
Leben	50
Schaden	15
Rüstung	Niedrig
Geschwindigkeit	Normal
Erfahrungspunkte	50


Dino:

Bild	
Leben	80
Schaden	10
Rüstung	Keine
Geschwindigkeit	Schnell
Erfahrungspunkte	100


Löwe:

Bild	
Leben	100
Schaden	25
Rüstung	Niedrig
Geschwindigkeit	Schnell
Erfahrungspunkte	100

Hund:

Bild	
Leben	40
Schaden	10
Rüstung	Keine
Geschwindigkeit	Schnell
Erfahrungspunkte	40


Wolf:

Bild	
Leben	60
Schaden	15
Rüstung	Keine
Geschwindigkeit	Schnell
Erfahrungspunkte	40

Oger:

Bild	
Leben	300
Schaden	40
Rüstung	Mittel
Geschwindigkeit	Langsam
Erfahrungspunkte	200

Troll:

Bild	
Leben	250
Schaden	25
Rüstung	Hoch
Geschwindigkeit	Normal
Erfahrungspunkte	200

Blauer Drache:

Bild	
Leben	450
Schaden	40
Rüstung	Normal
Geschwindigkeit	Normal
Erfahrungspunkte	500

Böser Zauberer:

Bild	
Leben	500
Schaden	40
Rüstung	Niedrig
Geschwindigkeit	Normal
Erfahrungspunkte	0

5.4 Katastrophen

Mit zunehmender Zeit, die der Spieler an der gleichen Stelle verbringt, wird es an der entsprechenden Stelle ungemütlicher. Dies äußert sich durch auftreten von apokalyptischen Katastrophen. Diese werden nachfolgend beschrieben:

- *Meteoritenhagel*: Vom Himmel fallen Meteoriten auf die Gruppe herab. Diese schädigen alle Lebewesen in der Umgebung, sowohl eigene Charaktere als auch gegnerische. Hinterlässt Krater gefüllt mit Wasser oder immerzu brennendem Gestein.
- *Seuche*: Seuchen verlängern die Zeit, die für das "Wiederaufladen" von Spezialfähigkeiten benötigt wird, exorbitant. Schädigt vor allem die Charaktere, die Überwiegend mit Spezialfähigkeiten angreifen. In dem verseuchten Gebiet lässt sich ein grüner Schimmer ausmachen, was die Vermeidung der negativen Effekt erleichtern kann.
- *Erdbeben*: Lässt den Bildschirm wackeln und ist somit sofort zu bemerken. Erschwert durch den wackelnden Bildschirm die Steuerung. Senkt außerdem den Schaden, der von Einheiten mit den normalen Angriffen (Pfeil & Bogen, Nahkampf) verursacht wird, da diese aufgrund des wackelnden Bodens nicht mehr gut treffen. Desweiteren können sie große unüberwindbare Schluchten hinterlassen.

5.5 Statistiken, Highscore und Achievements

Während des Spielverlaufs werden Statistiken gesammelt, die der Spieler jederzeit einsehen kann. Es werden folgende Statistiken gesammelt:

- Zeit gespielt
- Gegner getötet
- Schaden erlitten
- Schaden ausgeteilt
- Level aufgestiegen
- Meteoriten eingeschlagen
- Erdbeben
- Seuchen
- Tavernen besucht
- Angeheuerte Mitstreiter
- Gestorbene Mitstreiter
- Verlorene Mitstreiter
- Spiele gestartet
- Spiele gewonnen
- Spiele verloren

Zu jedem gewonnenen Spiel werden zusätzlich Highscores berechnet und abgespeichert. Dadurch können sich die Spieler an ihren oder den Höchstleistungen anderer messen. Ein Highscore wird wie folgt Berechnet:

$$highscore = \left\lfloor 1000000000 \frac{schwierigkeitsStufe \left(1 + \frac{gegnerGetötet}{250}\right)}{anzahlSekundenBenötigt} \right\rfloor$$

Neben den Statistiken und Highscores gibt es auch Achievements. Diese werden über alle Spielpartien hinweg gesammelt und sind vom Hauptmenü aus einzusehen. Es gibt folgende Achievements:

- Kompatibel - Du hast das Spiel starten können.
Erhält man, wenn man in das Hauptmenü gelangt.
- Noob - Verloren :(
- Social Engineer - Du hast mit jemandem geredet!
Erhält man, wenn man mit einem Quest-NPC redet oder eine Taverne besucht.
- Killer - Töte ein Monster.
- Anführer - Erweitere deine Gruppe um einen Mitstreiter.
- Teamspieler - Erreiche die maximale Gruppengröße.
- Gewinner - Gewinne ein Spiel.
- Wo ist er? - Verliere die Kontrolle über einen Mitstreiter.
- Fleischwolf - Zerlege 1000 Monster in ihre Einzelteile.
Erhält man, wenn man insgesamt 1000 Monster getötet hat.
- Ein Mann Armee - Gewinne das Spiel ohne einen einzigen Mitstreiter.
- Rabenvater - Gewinne das Spiel nachdem 5 Mitstreiter starben.
- Fähigkeits Meister - Jede Fähigkeit einmal benutzt.
- Ihhh Musik - Stelle die Musikk Lautstärke auf 0.
- Statistiker - Zahlen, Nummern...
Erhält man, wenn man das Statistik Menü aufruft.
- Achiever - Ein bisschen redundant, nicht wahr?
Erhält man, wenn man das Achievements Menü aufruft.
- Crash?! - Daaas war jetzt so ganz geplant.
Erhält man, wenn im Spiel eine nicht abgefangene Exception geworfen wird.

6 Story

6.1 Schnell weg hier!

Der Held startet in der Spielwelt und wird von einem Meteoritenschauer überrascht. Dies zwingt den Helden dazu, sich möglichst schnell in eine Richtung zu bewegen, um dem Schauer zu entgehen. Anschließend trifft man auf einen Zauberer, der dem Spieler von einer uralten Prophezeiung berichtet. Die Prophezeiung handelt von einem alten Zauberer der auf dem Planeten lastet, welcher diesen komplett zu vernichten droht, und dabei niemanden am Leben lässt. Der Zauberer weist darauf hin, dass eine Flucht alleine kaum gelingen wird, sondern nur mit Hilfe anderer. Er berichtet weiterhin, dass ihm vor einiger Zeit jemand erzählt hat, dass er ein Portal gebaut hat, durch das die Flucht von der Insel gelingen kann. Leider ist der Zauberer schon relativ alt und senil, weshalb er sich nicht mehr erinnern kann, wo das Portal steht. Lediglich daran, wo er den Erfinder getroffen hat, kann er sich noch erinnern. Da dies der Einzige Hinweis ist, wie der Held sein Leben retten kann, beschließt er, den Erfinder zu suchen. Der Weg im zweiten Kapitel führt also dahin, wo der

Zauberer den Erfinder zuletzt gesehen hat. Praktischerweise hat der Zauberer auch noch einen Kompass übrig, von dem er behauptet, er weise stets in Richtung des Ziels des Trägers. Diesen bekommt der Held.

6.2 Die Suche nach dem Erfinder

Der Held macht sich mit seinem potenziell rekrutierten Kollegen auf die Suche nach dem Portalbauer. Dabei wird die Gruppe permanent von Bösewichten überfallen. Beim Haus des Erfinders angekommen die Erkenntnis: der Portalerfinder ist nicht mehr da. Offensichtlich wurde er von einem bösen Zauberer entführt. Die Gruppe findet allerdings eine Karte, auf der der Wohnort des bösen Zauberers eingezeichnet ist. Sie beschließt sich auf die Suche nach ihm zu machen, in der Hoffnung, dort den Portalerfinder zu treffen.

6.3 Das Haus des bösen Zauberers

Die Gruppe kämpft sich durch zu dem Haus des bösen Zauberers. Das ist gar nicht einfach, denn das Aufkommen von Gegnern nimmt zu. Beim Haus des bösen Zauberers angekommen ist nur noch ein Scherge des bösen Zauberers anzutreffen. Dieser ist durchaus schon relativ stark und muss beseitigt werden. Nachdem das geschafft ist, kann die Gruppe das Haus des Erfinders betreten. Hier trifft sie diesen gefesselt an. Er erzählt, dass der böse Zauberer sich auf den Weg zu dem von ihm gebauten Portal gemacht hat, um es zu zerstören. Außerdem erzählt er, dass das Portal nicht einfach so geöffnet werden kann: Man braucht alte Ruhnen dafür! Er beauftragt die Gruppe, diese Ruhnen zu holen. Wo sie sich befindet teilt er mit: in einem alten Altar, die Richtung sagt er. Währenddessen wird dieser sich schon auf den Weg zum Portal machen.

6.4 Das kann nicht gut gehen!

Die Gruppe macht sich auf den Weg zu dem Altar. Dort angekommen wird diesem die Ruhne entnommen. Darauf hin erscheint ein großes starkes Monster, der Endgegner des Kapitels.

6.5 Das Portal

Mit der erbeuteten Ruhne macht sich die Gruppe auf den Weg zum Portal. Es ist tief im Inneren einer alten Höhle. Dort angekommen trifft sie überraschenderweise auf den bösen Zauberer, dem es zum Glück noch nicht gelungen ist, das Portal zu zerstören. Damit ihm das auch im weiteren Verlauf nicht gelingen kann, soll nun dieser Zauberer getötet werden. Das ist ziemlich schwierig, doch wenn dieser besiegt ist, kann das Portal geöffnet werden und die Gruppe kann fliehen.